

2.4 Classes Avancées

Introduction	2	½ Plates (+D).....	6
Planche Routiers.....	2	Espringale (+3A).....	6
Planche Romanobretons.....	2	Framée (+A).....	6
Féodalité Occidentale	2	Francisque (+A).....	6
La Chevalerie	2	Fronde à Bâton (+3A).....	6
Baron (DG12 / 3A+2D).....	2	Jet d'Armes (+A).....	6
Chevalier Bachelier (D8 / A+2D).....	2	Lame Elfique (+A).....	6
Chevalier Banneret (DC10 / 2A+3D).....	2	Lance d'Arçon (+3).....	6
Chevalier d'Hôtels (DL8 / A+3D).....	2	Masse d'Arme.....	6
Coutiller (R6 / A+D).....	2	Pavois (+2).....	6
Duc / Prince (DK12 / 4A+2D).....	2	Piques de Guerre (+5).....	7
Ecuyer (R6 / A+2D).....	2	Sapeur (+2A+2D).....	7
Roi (K15 / 4A+).....	3	Projectiles & Munitions	7
Libres Compagnies	3	Approvisionnement.....	7
Espringalier (R4 / 4A).....	3	Billes de Métal (3).....	7
Arbalétrier Génois (R4 / 4A+D).....	3	Flèches & Carreaux de Chasse.....	7
Archer Mercenaire (R4 / 4A).....	3	Flèches & Carreaux Coupe-jarret (1).....	7
Cranequinier (I4 / 3A+3D).....	3	Flèches & Carreaux Perce-armure (2).....	7
Hobilar (R6 / A+D).....	3	Grappin (1).....	7
Joueur d'Epée (R6 / 2A+D).....	3	Pot à Feu (5).....	8
Lieutenant (L10 / A+2D).....	3	Pot à Fumée (3).....	8
Pavoisier (R6 / A).....	3	Projectiles Enflammés.....	8
Piquiers Lourd (R6 / A+D).....	3	Règles Spéciales	8
Sapeur (R4 / 3A+2D).....	3	Acrobate.....	8
Haut Moyen-âge	4	Autochtones.....	8
Classes Diverses	4	Cavalier Emérite (+A).....	8
Abbé (C8 / 4A+3D).....	4	Chevaucheur (+D+Créature).....	8
Dresseur (I6 / 2D+).....	4	Charisme (+A).....	8
Larron (L6 / A+D).....	4	Démon (A+D).....	8
Moine (I6 / 2A+D).....	4	Fanatique (+D).....	8
Prêtre (L6 / 2A+3D).....	4	Fauconnerie (+ créature).....	8
Saint Homme (L8 / 2A+4D).....	4	Foi (+2A+2D).....	9
Veneur (R6 / A+var).....	4	Haïne (+D).....	9
Chiens de Guerre	4	Maître-Archer (+A).....	9
Cottreaux (R4 / 2A).....	4	Marin.....	9
Frondeurs lourds (I4 / 3A+D).....	4	Monture (var).....	9
Gestir (D6 / 2A).....	4	Mort-vivant (A+D).....	9
Javelinier (I4 / A+D).....	4	Obstiné (+D).....	9
Jomsvikings (D8 / A+2D).....	5	Peur (+A).....	9
Lanciers (R4 / A).....	5	Soif de Vengeance.....	9
Pedites (R6 / A+D).....	5	Tireur d'Elite (+A).....	9
Stipendarii (R6 / 2A+D).....	5	Valet d'Armes (+D).....	9
Technique	5	Vénerie (Spéciale).....	10
Armes & Equipements	5	Vétéran (+D).....	10
Angon (+A).....	5	Werod (+D).....	10
Arc Elfique (+A).....	5	Statuts & Moral	10
Arc Mongol / Composite (+3A).....	5	Efficacité.....	10
Barde de Cuir (+4).....	5	Roi (=K / 4A).....	10
Barde de Mailles (+8).....	5	Statut Honorable (=H / A).....	10
Caparaçon (+12).....	5	Statut Indiscipliné (=D / A).....	10
Dard (+A).....	6		

Introduction

Les Classes présentées dans ce chapitre permettent de diversifier ses troupes sans pour autant avoir systématiquement recours à de nouveaux pions. Elles introduisent parfois de nouvelles Règles Spéciales, ou bien en associent entre elles. Dans le cas des nouvelles Règles Spéciales, il faut se référer à la seconde partie de ce document.

Ces classes n'ont aucune vocation à être purement historique, même si elles s'inspirent en partie d'éléments ayant effectivement existés. Elles existent à titre de référence, et s'intègrent parfaitement telles quelles dans les campagnes de genre Îles Merveilleuses.

J'ai puisé mes inspirations dans diverses sources de Jeux de Rôles et Wargames. **Warhammer Ancient Battle** (WAB) et les suppléments associés fournissent une bonne source d'informations pour des armées à caractère historique. Je me sers aussi des classes de Prestiges du **D20 System** (certaines d'entre elles en tout cas), ainsi que **Pendragon** pour certaines informations géographiques et culturelles.

Planche Routiers

Cette Planche additionnelle ajoute des personnages supplémentaires à votre gamme.

Les Personnages suivants sont considérés comme des **Sergents d'Armes (R8/A+D)** ou **Ecuyer (R6/2A+D)** : Gauvain, Boron, Thibaud. Avec Armes à 2M : Arcois, Bargo, Brude, Beomond, Robert, Rudolf. Avec Targe : *Fergus, Alpin, Arnaud et Amaury*.

Pedites (R6/A+D). Avec Targe = *Gildas, Sylvain, François, André*. Sans Targe : *Pierre, Paul, Ambroise, Quentin, Hubert, Damien, Renaud, Baudouin, Yvain*.

Planche Romanobretons

Cette Planche contient des personnages supplémentaires associés à la période qui va du V au VII^{ème} siècle.

Lanciers (R4/A, tous avec Targe) : *Balig, Budan, Mardoc, Borgan, Borrois, Brudd, Meurig, Kyrdu, Derfel, Cadarn, Issa, Gruffyd, Clenwyn*.

Pedites (R6/A+D) : *Driant, Budic, Bellias, Mallas, Emrys, Blaen, Kuluch, Gawain*.

Féodalité Occidentale

Pour rendre les capacités d'entretien des riches envers les moins riches, j'utilise la valeur de Moral comme base. Un **Régulier** « consomme » 1 Point de Moral, un **Elite** ou **Sergent** en consomme 2. Les Irréguliers ne sont pas pris en compte, car en général, il ne s'agit pas d'Hommes d'Armes, et ont pour seul devoir de subvenir aux besoins des Hommes de Guerre et du Clergé.

La Chevalerie

Baron (DG12 / 3A+2D)

Le Baron représenté ici remplace les Barons des Règles de Base. Pour être un Baron, un chevalier Banneret doit posséder au moins 4 autres Bannerets à son service, en plus de sa garde de (Moral) **Réguliers**.

Règles Spéciales : *Joute, Cuirasse*.

Pions : *Barons*.

Chevalier Bachelier (D8 / A+2D)

Les Chevaliers Bacheliers sont les plus pauvres des chevaliers, en général accompagné seulement d'un ou deux suivants. Ils sont aussi appelés Chevalier d'un Ecu en raison de leur pauvreté, mais reste une force imposante.

Règles Spéciales : *Cotte de Mailles, Joute*.

Pions : Chevalier de Cry Havoc.

Chevalier Banneret (DC10 / 2A+3D)

Les Chevaliers Bannerets sont des Chevaliers qui possèdent des terres et le droit de lever une Bannière. Il doit avoir à son service au moins 4 Chevaliers – minimum pour tenir une Bannière.

Règles Spéciales : *Cuirasse, Joute, (Porte-étendard)*.

Pions : Templiers, Chevaliers avec Lance.

Chevalier d'Hôtels (DL8 / A+3D)

Un Chevalier d'Hôtel est un Chevalier au service d'un suzerain. Il n'a aucune possession en propre, mais jure fidélité auprès d'un seigneur qui lui fournit ainsi le gîte, le couvert et les butins. Il peut posséder jusqu'à 8 **Réguliers** sous son service propre, mais pas plus.

Règles Spéciales : *Cuirasse, Joute*.

Pions : Chevaliers de Sièges.

Coutiller (R6 / A+D)

Le Coutiller est l'homme d'arme attaché à un chevalier, afin de faire prisonnier les adversaires pour en tirer une rançon. C'est un combattant habile, qui seconde efficacement un chevalier et peut lui venir en aide si besoin est.

Règles Spéciales : *Cotte de Mailles*.

Pions : Sergents d'Armes, Gauvain, Boron, Alpin, Fergus, Amaury, Arnaud, Thibaud.

Duc / Prince (DK12 / 4A+2D)

Un Duc est un puissant Baron qui possède à son service entre 2 et 5 Barons, avec leur suite armée. Il représente une formidable puissance en campagne. Un Duc ne peut avoir à son service un autre Duc que s'il le bâtit sur un Champ de Bataille. Il est alors nommé Prince, et risque fort de s'opposer à son Roi.

Règles Spéciales : *Cuirasse, Joute*.

Pions : Saladin, Philipp II, Richard II, Roland, Richard.

Ecuyer (R6 / A+2D)

Les Ecuyers sont de jeunes fils de nobles, désireux de devenir chevaliers. Ils servent sous forme d'apprentissage auprès d'un Chevalier reconnu, et

certain d'entre eux participent au combat et espèrent obtenir le statut de chevalier plus rapidement en se faisant remarquer sur le champ de bataille.

Règles Spéciales : *Cottes de Mailles, Joute, (Armes à 2M), (Valet d'Armes)*

Pions : Chevalier de Siège, Sergent Monté + Gauvain, Boron, Alpin, Fergus, Amaury, Arnaud, Thibaud. Avec *Armes à 2M*: Arcois, Bargo, Brude, Beomond, Robert, Rudolf.

Roi (K15 / 4A+)

Un Roi doit posséder à son service plus de 6 Barons, ou bien 2 Ducs ou Princes. Dans tous les cas, il représente la tête d'un Royaume, ce qui explique son talent Naturel de Porte-étendard.

Les Dénominations suivantes existent aussi : Sultan, Shogun, Ardrig, Rex ...

Règles Spéciales : *Selon classe Antérieur.*

Pions : Saladin, Philipp II, Richard II, Roland, Richard.

Libres Compagnies

Je regroupe sous cette section des troupes spécialisées, qui appartiennent en général aux troupes régulières. On les trouve en tant que spécialiste, soit au service d'un Seigneur, soit plus couramment au sein d'une Compagnie Mercenaire : Routiers, Egorgeurs, Compagnie Franche ou Libre Compagnie.

Espringalier (R4 / 4A)

Les Espringaliers utilisent deux armes spécifiques pour lutter contre (ou avec) les structures défensives. Il s'agit tout d'abord des *Pavois* derrière lesquels ils s'abritent pour recharger leur redoutable *Espringale*, appelée aussi parfois Arbalète de Siège.

Règles Spéciales : *Espringale, Pavois, Broigne.*

Pions : Arbalétriers Lourds + Marqueur Pavois

Arbalétrier Génois (R4 / 4A+D)

Les Arbalétriers Génois forment une compagnie de mercenaires les plus connus du haut Moyen-âge, dans la mesure où leur présence tout au long de la Guerre de Cent ans aux côtés des troupes du Roi de France leur fit de la publicité.

Règles Spéciales : *Pavois, Arbalètes, Cotte de Mailles.*

Pions : Arbalétriers de CH et Siège vus de dos.

Archer Mercenaire (R4 / 4A)

Les Archers Mercenaires appartiennent en général à des compagnies de même nom, mais leur particularité fondamentale tient à leur grande expérience des armes de tirs. En général ils utilisent l'Arc Composite ou plus rarement l'Arc Long.

Règles Spéciales : *Arc Composite, Broigne.*

Pions : Archers de CH et Sièges.

Cranequinier (I4 / 3A+3D)

Les Cranequiniers utilisent une arbalète à Pied de Biche (appelée en flamand « krenequin ») qui facilite et accélère son réarmement. Elle fut ainsi utilisée par quelques unités vers les XIV et XV^{ème} siècles (notamment dans les Compagnies d'Ordonnance de Charles le Téméraire).

Le Krenequin est une arbalète en tout point normale, avec cependant la possibilité d'être rechargé à

cheval, dans les mêmes conditions qu'une arbalète standard.

Règles Spéciales : *Cotte de Mailles, Arbalète, Cavalier.*

Pions : Arbalétriers de Siège + Monture.

Hobilar (R6 / A+D)

Les Hobilars sont des cavaliers légers chargés d'opérer des reconnaissances en avant-garde ou en flanc-garde des « Chevauchées ». Ils accompagnent la Cavalerie Lourde et sécurisent les charges de celle-ci contre les prises de flancs.

Règles Spéciales : *Cavalier, Broigne, Armes d'Hast.*

Pions : Turcoples.

Joueur d'Epée (R6 / 2A+D)

Les Joueurs d'Epées apparaissent en Europe à partir du XV^{ème} siècle, avec l'apparition des longues épées à 2 mains. Ils sont employés pour briser les lignes de Lanciers équipés de Piques de Guerre, et permettre ainsi à la cavalerie de percer.

Règles Spéciales : *Cotte de Mailles, Armes à 2 M, Expert Martial.*

Pions : Sergent et Chevaliers équipés d'une Epée à 2 Mains.

Lieutenant (L10 / A+2D)

Les Lieutenants jouent les intermédiaires entre les Capitaines de Compagnies et les lances et les patrouilles constituant les unités de base des mercenaires.

Règles Spéciales : *Cotte de Mailles, (Armes à 2M), (Cavalier)*

Pions : Sergents Montés, Fergus, Tibaud, Alpin.

Pavoisier (R6 / A)

Un Pavoisier est un guerrier spécialisé dans l'utilisation du Pavois pour protéger un autre Personnage. Il peut aussi utiliser la **Règle Spéciale Servant d'Arbalétrier**, qui accélère la fréquence de tir des Arbalètes en même temps qu'il agit comme un Pavois (+3 contre les tirs).

Règles Spéciales : *Pavois, Broigne, Valet d'Armes.*

Pions : *Arbalétriers ou Paysans avec Marqueur « Pavois ».*

Piquiers Lourds (R6 / A+D)

Les Piquiers Lourds sont équipés des mêmes équipements que les Piquiers du jeu de base (épées et lances courtes), mais bénéficient d'un meilleur entraînement et de protections beaucoup plus efficaces.

Règles Spéciales : *Armes d'Hast, Cotte de Mailles.*

Pions : Piquiers

Sapeur (R4 / 3A+2D)

Les Sapeurs sont des combattants spécialisés dans la destruction d'objectifs en dur : Porte, Mur, Ouvrage Fortifié. Ils portent un matériel spécifique : Maillet à 2 mains, Pic et Pioches de Guerre, et savent utiliser les engins de Siège.

Règles Spéciales : *Sapeur, (Broigne + Pavois) ou (Cotte de Mailles).*

Pions : Vougiers, Sergents + Marqueur « Pavois ».

Haut Moyen-âge

Ces Classes sont complémentaires et quasi-contemporaines de celles du jeu Viking, mais concernent certaines spécialités indirectement liées à la guerre. Elles permettent aussi d'envisager des affrontements entre Francs Capétiens et Vikings, et ajoutent quelques classes dont la vocation n'est pas exclusivement orientée vers les Armes.

J'estime la période couverte par ce qui suit entre le VIII et le IX^{ème} siècle Ap JC.

Classes Diverses

Abbé (C8 / 4A+3D)

Lors du Haut Moyen-âge, les ecclésiastiques furent de nombreuses fois mis à contribution sur le champ de bataille pour soutenir son camp par les prières et leur présence en tant que représentant de Dieu.

Règles Spéciales : *Foi*, (*Porte-étendard*), *Cotte de Mailles*.

Pions : Clerc, Civils.

Dresseur (I6 / 2D+)

Un Dresseur est un personnage qui a dressé un animal ou un monstre pour le combat. Il ne contrôle qu'une créature, mais celle-ci est en général d'une taille et d'une puissance redoutable : Ours, Prédateur, Monstre.

Règles Spéciales : *Compagnon (Créature)*, *Athlétisme*, *Sylvain*.

Pions : Civils, Paysans.

Larron (L6 / A+D)

Un Larron peut être un Chef de Village ou un villageois bénéficiant de quelques connaissances martiales. Il agit auprès des autres civils et paysans comme un leader naturel, mais n'exerce aucune influence sur des Réguliers.

Règles Spéciales : *Broigne*, (*Jet de Pierre*).

Pions : Paysans avec ATT \geq 7.

Moine (I6 / 2A+D)

Lors du Haut Moyen-âge, les ecclésiastiques furent de nombreuses fois mis à contribution sur le champ de bataille pour soutenir son camp par les prières et leur présence en tant que représentant de Dieu. Les Moines aussi participaient par leurs Chants et leurs cantiques, notamment parce que les pillages concernés autant les Abbayes que les Monastères.

Règles Spéciales : *Charisme*, *Musicien*.

Pions : Clerc, Civils.

Coût : 3A

Prêtre (L6 / 2A+3D)

Lors du Haut Moyen-âge, les ecclésiastiques furent de nombreuses fois mis à contribution sur le champ de bataille pour soutenir son camp par les prières et leur présence en tant que représentant de Dieu.

Certains Prêtres participaient au combat physiquement, mais la plupart encourageaient leurs ouailles et instillaient la Haine en eux.

Règles Spéciales : *Foi+Haine Ennemis*, (*Porte-étendard*).

Pions : Clerc, Civils.

Saint Homme (L8 / 2A+4D)

Un Saint Homme est un ancien membre du Clergé qui a choisi une vie érémitique pour rendre son culte à sa manière. Il se joint parfois à des bandes de guerre lorsque son propre territoire est menacé par des ennemis, et inspirent un courage fanatique à ceux qui l'accompagnent.

Règles Spéciales : *Foi + Fanatique*, *Athlétisme*.

Pions : Paysans

Veneur (R6 / A+var)

Un Veneur est un maître de meute, qui dirige au combat une petite troupe de créatures, en général des animaux. Ces animaux restent dociles tant que leur maître est vivant, mais dans le cas contraire, leur réaction est imprévisible.

Un Veneur doit préciser le type de créature qu'il peut diriger. Le Coût du Veneur s'ajoute au coût des créatures qu'il dirige.

Règles Spéciales : *Vènerie*, *Sylvain*, *Athlétisme*, *Compagnon*.

Pions : Civils, Paysans.

Chiens de Guerre

Les Chiens de Guerre sont des mercenaires habitués à combattre sur tous les théâtres d'opérations. Ce sont des aventuriers dont la principale caractéristique est de savoir se battre et de le monnayer au plus offrant.

Cottreaux (R4 / 2A)

Les Cottreaux sont des Javeliniers Réguliers, assez lourdement équipés, et qui appartiennent en général à un corps professionnel. Ils sont aussi mieux équipés que leurs confrères **Irréguliers**.

Règles Spéciales : *Javelot*, (*Broigne*), *Targe*.

Pions : Lanciers, Ceorl avec Epie.

Frondeurs lourds (I4 / 3A+D)

Les Frondeurs Lourds ne peuvent être présents que si un Ingénieur ou des Sapeurs sont aussi présents. Ils utilisent en effet une Fronde à Bâton, qui permet de lancer de lourds projectiles à distance respectable.

Règles Spéciales : *Fustibale*, *Broigne*.

Pions : Paysans avec Bâtons.

Gestir (D6 / 2A)

Les Gestir sont des combattants sans maîtres qui s'invitent auprès d'un Jarl ou d'un Konnung afin d'en recevoir l'hospitalité. Et lorsque celui-ci part en guerre, il emmène avec lui tous ces invités.

Règles Spéciales : *Peur*, (*Armes à 2M*), (*Armes d'Hast*), (*Javelot*).

Pions : Berseker, Hirdmen

Javelinier (I4 / A+D)

Les Javeliniers sont des lanceurs de traits très courant durant le Haut Moyen-âge, avant la généralisation des Arcs et Arbalètes.

Leur cadence de Tir peu contraignantes en fait une troupe redoutable (jusqu'à l'arrivée des armes précédemment citées).

Règles Spéciales : *Javelot, (Broigne), (Targe).*

Pions : Piquiers, Ceorl avec Epieü.

Jomsvikings (D8 / A+2D)

Les Jomsvikings sont des confréries guerrières dont l'existence n'est pas autrement avérée que dans les textes poétiques des Scaldes. Ils vivaient dans des forteresses qui se comportaient comme des cité-états, sous un code martial stricte.

Règles Spéciales : *Broigne, Obstiné, (Javelot), (Arme d'Hast), (Arme à 2M)*

Pions : Hirdmen, Berseker

Lanciers (R4 / A)

Les Lanciers sont des combattants entraînés à opérer en formation, notamment avec le Mur de Bouclier, ou bien le Mur de Lance. Ils sont équipés d'une lance lourde, d'un bouclier de grande taille et d'une épée, souvent courte.

On les trouve dans les anciennes colonies romaines (romano-breton par exemple).

Règles Spéciales : *(Targe), (Broigne), Armes d'Hast.*

Pions : Lanciers avec Targe = *Gildas, Sylvain, François, André*. Sans Targe : *Pierre, Paul, Ambroise, Quentin, Hubert, Damien, Renaud, Baudouin, Yvain* + Piquiers.

Pedites (R6 / A+D)

Les Pedites sont des hommes qui font des armes leur métier. Ils appartiennent en fait aux héritiers de la culture romaine, et forment des troupes solides et bien entraînés. Comme les Lanciers, ils utilisent la Lance et la Targe en formation serrée afin de présenter un front dense et bien protégé, mais bénéficient d'un entraînement plus rigoureux et d'équipements de meilleurs qualités.

Règles Spéciales : *Cotte de Mailles, (Targe), Armes d'Hast.*

Pions : *Lanciers.*

Stipendarii (R6 / 2A+D)

Les Stipendarii sont des chevaliers des Ages Sombres, qui offrent leurs compétences martiales au plus offrant. On les trouve dans l'Europe du Nord-ouest, jusqu'en Espagne et en Italie. Ce sont des cadets, ou des nobles déçus et exilés qui combattent contre de l'argent.

Règles Spéciales : *Joute, (Lance d'Arçon), Cotte de Mailles, (Armes à 2M)*

Pions : Sir Fitzwaren, Sir Hugues, Sir Mortimer, Sergents Montés, Turcoples.

Technique

Cette partie regroupe toutes les Règles Spéciales appartenant aux Chapitres 2.x et 3.x.

Armes & Equipements

Cette section présente les Règles Spéciales associées à des Armes ou des Equipements spécifiques.

Angon (+A)

L'Angon est un javelot dont la tête est terminée par des crochets. C'est une arme destinée à se planter dans un bouclier, afin de rendre son utilisation impossible ou handicapante. Un Personnage Lanceur de Javelot peut posséder un Angon.

Cette arme est une arme de base pour les Mérovingiens et son porteur peut effectuer 2 Tirs ou bien 1 Tir et un MVT.

Contre un Personnage équipé d'un Bouclier, d'une *Targe* ou d'un *Pavois*, tout résultat « DR » et « STUN » entraîne un malus de -1C en Défense au corps à corps, ainsi que la perte des avantages d'un éventuel *Mur de Boucliers*.

Type	PC	PM	PL	Efficacité
Angon	1-4	5-10	11-25	M

Arc Elfique (+A)

L'Arc Elfique est un arc à simple courbure conçu par et pour les elfes. Composé d'une corde en cheveux d'elfe, il bénéficie d'une précision remarquable pour qui sait appréhender un tel objet d'art. Les Arcs Elfiques confèrent le Talent *Tireur d'Elite* à tout elfe en possédant un. Ces arcs existent en version Courte, Composite et Longue.

Arc Mongol / Composite (+3A)

L'Arc Mongole est un arc composé de tendons et de bois à élasticité varié. Il confère une forte puissance pour un encombrement réduit, et est parfois appelé Arc Composite.

L'Arc Mongol à Pieds permet de 2 Tirs ou un MVT et un Tir. L'Arc Mongol Monté autorise 2 Tirs et un ½ MVT.

Type	PC	PM	PL	Efficacité
Arc Mongol	1-15	16-32	33-70	M
Arc Monté	1-12	13-26	27-60	M

Barde de Cuir (+4)

Une barde est une protection souple adaptée aux Montures. Il s'agit souvent d'un chanfrein et d'un poitrail de Cuir Clouté, bien que certains modèles élaborés soient en Mailles.

L'ensemble procure les avantages suivants : [+ *Broigne*] pour la monture et son éventuel cavalier, avec un MVT réduit de un niveau : 15 devient 12, 12 devient 10, 10 devient 8.

Barde de Mailles (+8)

La Barde de Mailles est une protection de mailles ou d'écaillés souples, adaptée à une monture. Elle procure l'équivalent d'une *Cotte de Mailles* pour la monture et son éventuel cavalier, avec un MVT réduit de un Niveau : 15 devient 12, 12 devient 10, 10 devient 8.

Caparaçon (+12)

Un Caparaçon est une protection métallique destinée aux chevaux. Elle couvre l'avant et les flancs de la monture afin de détourner les coups.

L'ensemble procure les avantages défensifs suivants : [+ *Cuirasse*] pour la monture et son éventuel cavalier, avec un MVT réduit de 2 Catégories : 15 devient 10, et 12 devient 8.

Dard (+A)

Les Dards sont des flèches lestées destinées à être lancées à la main. Elles utilisent les mêmes modalités de tir que les Javelots Montés, avec une Efficacité de L, et une cadence de tir de 2. Un Personnage porte D6+4 Dards, et peut être un Paysan ou un Gobelin pour un coût de (+A).

Type	PC	PM	PL	Efficacité
Dard	1-3	4-8	9-15	L

1/2 Plats (+D)

Les maîtres des Uruk-hai ont développé pour eux une armure spécifique solide et résistante bien qu'incomplète pour en alléger le poids. Cette Armure protège efficacement l'avant et les flancs du porteur, mais ne couvre en aucun cas l'arrière de l'individu. Comme les Uruks ne sont pas sensés présenter leur dos à l'ennemi, cela ne les gêne pas le moins du monde.

Une armure de 1/2 Plaques protège son porteur uniquement sur les 3 ou 4 cases avant d'un personnage comme une Cuirasse (+2 contre Projectiles / +1 en Défense en Mêlée). Toutes les attaques qui ont lieu de dos se font sans aucune protection.

Espringale (+3A)

L'Espringale est l'autre nom de l'arbalète à Tour, lourde et encombrante. Elle consomme 1 PM du personnage qui la porte, lequel ne peut pratiquer qu'un Tir par tour, ou bien un MVT, elle peut être montée sur une charrette sur Pivot.

Type	PC	PM	PL	Efficacité
Espringale	1-30	31-60	61-150	G

Framée (+A)

La Framée regroupe les pratiques de jet d'armes lourdes : lance courte, Epieu de chasse et Pilum, pratiquée notamment lors des affrontements de l'Antiquité Tardive.

Une Framée est possédée en un unique exemplaire par des Personnages ayant une *Arme d'Hast*. Son utilisation fait perdre cette Règle Spéciale après le Tir. Elle est dotée d'une cadence de Tir de 2.

Type	PC	PM	PL	Efficacité
Framée	1-2	3-5	6-12	M

Francisque (+A)

La Francisque est une hache de Jet qui équipe les Francs, ainsi qu'un certain nombre d'autres troupes. Les Nains peuvent ainsi s'en servir, ainsi que d'autres tribus germaniques.

Un personnage porte D4+1 Francisques, avec une cadence de tir de 2.

Type	PC	PM	PL	Efficacité
Francisque	1-2	3-4	5-6	M

Fronde à Bâton (+3A)

La Fronde à Bâton est surtout utilisé lors des opérations de sièges ou d'assaut de structures fixes, car son utilisation réclame du temps et des projectiles lourds.

Un utilisateur d'une telle arme peut porter D6+4 Projectiles. Cette arme peut aussi envoyer des Pots à Fumée ou des Pots à Feu, la cadence de tir étant d'un Tir ou d'un MVT.

Type	PC	PM	PL	Efficacité
Fronde à Bâton	1-8	9-20	21-50	G

Jet d'Armes (+A)

Le Jet d'Arme consiste à lancer sur un adversaire une arme lourde afin de contrecarrer sa charge ou son déplacement. Cette règle peut être utilisée pour les armes de type Pilum ; elle s'applique aussi pour les Marteau de Jet des Nains. Une telle arme n'autorise qu'un seul tir par partie avec une cadence de tir avec un MVT.

Contre un Personnage équipé d'un Bouclier, d'une *Targe* ou d'un *Pavois*, tout résultat « DR » et « STUN » entraîne un malus de -1C en Défense au corps à corps, ainsi que la perte des avantages d'un éventuel *Mur de Boucliers*.

Type	PC	PM	PL	Efficacité
Jet d'Arme	1	2	3-4	F

Lame Elfique (+A)

Les Lames Elfiques sont appelées Anvegil (Sindarin) et Anket (Quenya). Il s'agit de d'épées à 2 mains, pourvues d'une longue poignée et d'une lame légèrement courbe.

Ces lames peuvent être utilisées à 2 mains, et être utilisées comme la règle *Armes à 2 Mains*, ou bien pour délivrer des dommages considérable à l'adversaire. Dans ce dernier cas, le résultat de combat est augmenté d'une catégorie si le personnage se sert de l'arme à 2 Mains : DR devient DA, DA devient 1 Blessure etc, sans subir de malus en défense.

Il ne peut pas alors se servir de *Targe* ou appartenir à une formation.

Lance d'Arçon (+3)

Sous ce terme se trouve regroupée les armes de type Lance de Cavalerie, Kontos, Pilum Couché. Ce sont de grandes lances dont la tête est renforcée pour les charges de cavalerie.

Cette Règle Spéciale n'est utilisable que par les Chevaliers/Cavaliers équipés d'une Lance sur leur Pion.

Un personnage équipé d'une *Lance d'Arçon* bénéficie d'un Bonus de -1 à son Dé d'Attaque lorsqu'il Charge. La Lance d'Arçon n'a aucun effet lors des Charges en Passant. Lors de chaque Attaque à la Lance d'Arçon, le personnage doit lancer un D6. Sur un résultat de 1, la Lance est brisée, et il ne pourra plus pratiquer ce type d'attaque pour le reste du scénario.

Masse d'Arme

Pour faire face à l'amélioration des armures et protections personnelles, de nombreux hommes d'armes et combattants nobles se mirent à utiliser des armes de choc, redoutables contre les armures. Les masses d'armes et marteaux de guerre appartiennent à ce type d'arme.

Un personnage qui porte ce type d'arme ignore les armures (Cotte de Mailles et Cuirasse) de ses adversaires au corps à corps. Cette règle Spéciale peut être combinée avec *Armes à 2M*, mais inflige un surcoût de +A au personnage si celui-ci est capable d'utiliser les deux Règles Spéciales.

Personnages : *Sir Gilbert, Abaga, Alkamil, Brude, Robert, Grast, Davrich + Nain avec Marteau.*

Pavois (+2)

Les Pavois sont de grands boucliers Rectangulaires dotés d'un pied sur lequel le matériel s'appuie au repos. Un Pavois nécessite 1 PM pour être

transporté, et sa mise en place réclame 2 PM – indispensable pour bénéficier de ses avantages, lesquels s'exercent contre une direction seulement. Les Pavois permettent de pratiquer un Mur de Bouclier comme une *Targe*.

Nom	PM	Couverture	Combat
Pavois	+1 ou 2	+2	0

Piques de Guerre (+5)

Les Piques de Guerre sont de longues armes d'ast avec un manche d'au moins 3m, dont l'efficacité est accordée par une Formation Serrée. Ces Armes créent un véritable mur de lances à distances pour contrer les Chevaliers et autres fantassins lourds. Un personnage qui utilise une pique ne peut former un *Mur de Boucliers*.

Il faut au moins 5 Personnages **Réguliers** pour bénéficier des avantages des Piques de Guerre, lesquels sont les suivants :

Nom	PM	Couverture	Combat
Pique de Guerre	+2	NA	Spécial
Combat	Piétons	Cavalier	Charge
ATT et DEF*	+5	+10	+15

* S'applique à l'ATT et à la DEF du personnage porteur de la Pique de Guerre, et uniquement si le combat se déroule sur une zone contrôlée par une Pique. Le Bonus est fonction de l'adversaire : Piétons, Cavalier ou Charge.

Une Pique de Guerre permet de combattre (Attaque et Défense) à une case de distance de l'hexagone occupée par le porteur.

Un Porteur de Pique attaqué en dehors d'une zone de contrôle perd son automatiquement son arme. Se déplacer avec une Pique coûte 2 PM en plus du coût du terrain. En ramasser une à terre coûte aussi 2 PM.

Lors d'un Combat, un attaquant qui inflige un résultat positif sur une Pique détruit celle-ci et prends sa place en avançant d'une case. La Pique est alors retirée du jeu définitivement. Pour plus de précision, CF **2.2-Moral & Combat**.

Sapeur (+2A+2D)

Les Sapeurs utilisent des équipements et armement spéciaux pour détruire les Structures : Bâtiments, Fortifications. Un Sapeur utilise toujours D10 + ATT lorsqu'il cherche à infliger des dommages à une telle cible. Il peut aussi posséder des Pots à Feu, des Pots à Fumée, des Projectiles Enflammés et des Projectiles Grappin. Il ne peut pas construire d'engins de Guerre, mais peut par contre les diriger à la place d'un Ingénieur.

Pour les règles associées aux éléments cités, reportez-vous aux Chapitres **2.2-Moral & Combat** et **2.5-Sièges et Fortifications**.

Projectiles & Munitions

Approvisionnement

Les Armes à distance sont d'une efficacité parfois redoutable. Mais sur un champ de bataille, il n'était pas rare de voir les tirs cesser faute de munitions.

Les Règles sur les munitions obligent à noter le nombre de projectiles utilisés lors de chaque tour, jusqu'à leur épuisement. Cette règle n'est pas prise en compte

pour les personnages retranché dans un Château ou un Camp.

Des personnages peuvent s'échanger tout ou partie de leur stock de munitions s'ils sont adjacents l'un à l'autre et si chacun dépense 1 PM. Il est aussi possible de ramasser des projectiles sur un cadavre, au prix de 2 PM, à condition que le personnage mort utilise la même arme que celui qui ramasse les munitions.

Billes de Métal (3)

Ce Type de projectiles est utilisable uniquement par les Frondeurs, qui peuvent en acheter ainsi pour un scénario. Ce sont des projectiles ovoïdes de Plomb ou d'Acier, qui bénéficie d'une meilleure efficacité que les pierres taillées en forme de galet.

Les Billes Métalliques ont une Efficacité M (au lieu de L pour une fronde normale).

Flèches & Carreaux de Chasse

Ces 5 flèches et de carreaux ont une tête plate ou arrondie, destinée à assommer plutôt que blesser ou tuer (préservant ainsi la fourrure de l'animal visé).

Un lanceur de traits en possède D4+1 exemplaires, et elles infligent une attaque de type Assommante : les résultats Défenseur Blessé (DB) sont remplacés par « DA ». Les Résultats « DF » ou « DX » deviennent Défenseur Blessé (DB).

L'Armure portée par le défenseur compte double (MDF = 2 au lieu de 1 au Dé) contre ce type d'Attaque.

Flèches & Carreaux Coupe-jarret (1)

Ces 5 têtes de flèches et de carreaux sont en forme de croissant, et sont destinées à blesser les pattes des animaux de monte.

Elles ne sont en utilisable qu'en tir tendu, c'est-à-dire à Portée Courte, et uniquement en Tir Offensif, et un lanceur de traits en possède D4+1.

Les Résultats « DB » deviennent « DS », les « DF » deviennent « DS + Monture Tuée », et les « DX » deviennent « DB Démonte + Monture Tuée ». (Claymore)

Flèches & Carreaux Perce-armure (2)

Ces 5 Projectiles possèdent une tête d'acier renforcée et très fine, qui lui permet de bénéficier d'une pénétration accrue, pour une portée réduite.

Les Modificateurs de Portée et de Déplacement sont doublés (PM = +2, PL = +4), mais le tireur ignore la protection d'Armure à Courte Portée uniquement. Si elles sont utilisées pour un Tir de Volée, les MDF de Portée redeviennent normaux.

Grappin (1)

Certaines sociétés utilisent des projectiles grappins, destinés à tendre des câbles depuis le mur adverse et de hisser une échelle à l'aide de ce câble. Le procédé est risqué mais beaucoup plus rapide que de tenter de lever une échelle avec des hommes.

Un Tir de Grappin peut se faire à l'aide d'une Espringale, et de tout autre armement similaire (Efficacité minimum de G). Le tir a lieu sur Cible Inerte, et permet le tour d'après de lever une Echelle déjà positionnée au pieds de la muraille. L'action est menée

par l'équipage de l'arme de tir : c'est à elle de dépenser les PA nécessaires au levage du matériel.

Pot à Feu (5)

Quelque soit la case dans laquelle atterrit le pot à feu, il faut lancer unD10 pour en déterminer les effets (identique en tout point à une Boule de Feu).

Ce Pot utilise les portées du Jet de Pierre tel qu'il est décrit dans les Classes de Base. Il peut aussi être lancé par une Fronde à Bâton ou une Perrière. Dans tous les cas, un personnage possède D4+1 projectiles de ce type.

(Claymore 3)

Pot à Fumée (3)

Ce pot lorsqu'il est lancé provoque un nuage de fumées denses qui obscurcit la vue. Le nuage occupe une zone de 7 Cases, pour une durée de D6 tours de Jeu. La zone externe offre une couverture de +2, la case centrale étant de Couverture Infinie. Toute Ligne de tir qui traverse la Fumée est bloquée.

Ce Pot utilise les portées du Jet de Pierre tel qu'il est décrit dans les Classes de Base. Il peut aussi être lancé par une Fronde à Bâton (ou Fustibale) ou une Pierrière. Dans tous les cas, un personnage possède D4+1 projectiles de ce type.

Projectiles Enflammés

Un Archer ou Arbalétrier peut tirer des Projectiles Incendiaires : il faut suivre la procédure de tir sur Cible Inerte (Tir réussi sur 1 à 7 avec les MDF de Portée) puis réaliser un Test de Mise à Feu sans Modificateur.

Si le tir vise un Personnage, le Test de Mise à Feu sur le personnage n'a lieu que si le tir provoque au moins un résultat « DB ».

Mise à Feu

1 – 3 = l'Équipement ou la case prends feu.

4 + = aucun effet.

Pour plus de précision sur le Feu, CF 2.1 Règles Diverses. Le lanceur de traits en possède D4+1.

Règles Spéciales

Les Règles Spéciales présentées ici reprennent aussi les éléments déjà parus dans la Section 2-Règles Avancées.

Acrobate

Les Personnes *Acrobates* bénéficient d'une mobilité redoutable. Ils peuvent franchir un Niveau sans avoir à sauter ou à utiliser de moyen d'escalade. Ils doivent simplement dépenser la totalité de leur MVT pour être considérés comme ayant franchi l'obstacle au début de leur Phase de MVT suivante.

Autochtones

Des personnages *Autochtones* sont des personnages profondément attachés à leur terre, et qui en tirent une forte combativité lorsqu'ils sont contraints de la défendre. Les Autochtones bénéficient d'un bonus de +2 à leur score de Moral lorsqu'ils défendent leur territoire, et ils ignorent la règle des Déroutes.

Cavalier Emérite (+A)

Un *Cavalier Emérite* est un cavalier hors-pairs, qui pratique une équitation intuitive et empathique plutôt que coercitive. Il en retire un bénéfice sous la forme d'un bonus de 1 à tous les jets de Dés réalisés alors qu'il est Monté : Attaque, Tir, Défense, Manœuvres et Moral. Il perd les bénéfices de ce talent s'il est démonté et s'il perd son cheval attitré.

Chevaucheur (+D+Créature)

Un Personnage qui possède cette Règle Spéciale est capable d'utiliser comme Monture une créature Monstrueuse. Le type de créature doit être choisi lors de la création du Personnage, et ce de manière définitive.

Un Chevaucheur utilise son score d'Attaque plus celui de sa Monture lorsqu'il la chevauche et bénéficie d'un bonus de +1C en Attaque s'il ne fait face qu'à un seul adversaire.

Le nombre de PM pour la Monter ou en Descendre est fonction de la taille de la créature : 1 Case = 2 PM, 2 Cases = 3 PM et 3 Cases = 4 PM. Si le cavalier est « Tué », « Paniqué » ou « Dérouté », la monture devient frénétique, et attaque la créature la plus proche, qu'elle soit alliée ou ennemie.

Charisme (+A)

Un personnage doté de cette règle Spéciale bénéficie d'une aura charismatique très forte, qui soutient et encourage ses alliés. Il rend *Obstiné* les Personnes **Réguliers** ou **Indisciplinés** alliés présents dans son RCD, et ce tant que lui-même n'a pas subi de « Déroute » ou de « Panique ».

S'il est « Tué », les personnages qui étaient présents dans son RCD au moment de sa mort restent *Obstinés* jusqu'à la fin de la partie.

Démon (A+D)

Les Démons sont des créatures magiques qui ne sont pas vivantes au sens où nous l'entendons. Les démons ignorent les « Stun » qui deviennent ainsi des Reculs. Ils sont insensibles aux Déroutes, et tous les dommages qu'ils reçoivent sont réduits d'une catégorie.

Fanatique (+D)

Les Personnes *Fanatiques* sont des hommes qui se vouent à une cause de manière totale. Ils ignorent les « Reculs » ainsi que les résultats des Tests de Moral. Ils ne subissent donc jamais l'influence d'un test de Moral raté. On peut aussi considérer qu'ils réussissent automatiquement leur Test de Moral. Ils sont par contre susceptible de subir une Déroute tout à fait normale.

Fauconnerie (+ créature)

La Fauconnerie est un art en général réservé aux Nobles, mais qui peut aussi être le fait de serviteur. Les fauconniers peuvent utiliser des Faucons, des Aigles et toutes les sortes d'oiseaux de proie. On peut donc aussi les rencontrer sur le champ de bataille.

Le Faucon obéit à la voix de son maître, qui porte jusqu'à (Moral) x 2 cases de distance. L'animal peut attaquer en 3 modes, et dans tous les cas, doit être placé sur la cible. Pour plus de précision, CF **2.2-Moral & Combat**.

Foi (+2A+2D)

Un personnage qui possède la *Foi* est reconnu comme ayant un rapport particulier et intime avec les Dieux. Il peut galvaniser ses troupes comme tenter d'effrayer les adversaires.

Un Personnage ayant la *Foi* communique la Règle Spéciale qui l'accompagne (notée *Foi + xxx*) aux Personnages Alliés présents dans son RCD ou celui de son Leader. La *Foi* sans précision permet au personnage de relancer un Test de Moral échoué dans son RCD par tour de jeu. Si la Règle Spéciale est en défaveur des adversaires (*Peur*), elle s'applique dans le RCD du personnage ou d'un leader Adjacent.

Dès qu'un Test de Moral est échoué dans sa zone d'influence, il perd cette avantage jusqu'à la fin du jeu en cours.

Haine (+D)

Lorsqu'un Personnage ou une Créature éprouve de la Haine à l'encontre d'un Adversaire, elle bénéficie d'un bonus de +1C en Attaque. Elle est immunisée aux « Déroute » et « Panique » tant que l'objet de sa haine est présent dans son champ de vision.

Elle est obligée de pratiquer des Avances Après Combat, et se dirige toujours vers l'objet de sa haine. Si elle peut charger, elle le fera même si cela est manifestement un piège.

Maître-Archer (+A)

Un Maître-archer bénéficie d'un bonus de -1 au tir à l'Arc comme s'il était un Tireur d'Elite. Il peut aussi sacrifier ce bonus pour réaliser l'une des actions suivantes :

- Tir Ajusté comme un Arbalétrier, sous les mêmes conditions
- Un Tir supplémentaire à Courte Portée pendant sa Phase de Combat s'il reste immobile.

Ce talent peut aussi être utilisé par les possesseurs d'armes de jet.

Marin

Un Personnage Marin est habitué à évoluer sur un navire et sait aussi nager. Il bénéficie d'une bonus de +1C en Attaque ou en Défense lorsqu'il se trouve sur un navire ou une embarcation, ou sur une case Eau ou Marais. Il bénéficie aussi d'un bonus de +2 aux tests de natations.

Monture (var)

Un personnage doté de cette règle dispose d'une monture à titre personnel. Il sait donc pratiquer l'équitation mais en-dehors de toute pratique martiale. Il bénéficie ainsi du mouvement de sa monture. Le coût du personnage est égal à son ancien coût plus le score de MVT de la monture.

Cheval de Selle	[0-1-15] pas d'Armure.
Cheval Léger	[0-2-12] personnages en
	<i>Broigne</i> et/ou <i>Cotte de Mailles</i> .
Palefroi	[0-3-10]

Mort-vivant (A+D)

Les Mort-vivants sont des créatures animées à partir de cadavres ou de morts. Ils n'ont pas de libre arbitre et doivent toujours se trouver en présence d'une entité supérieur capable de les évoquer. Les Mort-vivants

ignorent le Moral (Test, Déroute & Panique), ainsi que les Stun qui deviennent des Reculs.

Obstiné (+D)

Les Personnages Obstinés se rallient toujours après avoir subi une « Panique » ou une « Déroute ». Ils subissent celle-ci normalement, mais se rallie automatiquement à la fin du MVT de repli, comme s'ils étaient sous l'influence d'un Leader, et ce tant qu'un leader allié reste présent dans leur champ de vision.

Dès que le dernier Leader devient « Paniqué/Dérouté/Tué », cette règle cesse de s'appliquer. Seuls les personnages possédant un Statut R, D ou H ainsi qu'un grade peuvent bénéficier de cette règle.

Peur (+A)

Le personnage provoque la *Peur* sur ses adversaires. Cette peur se manifeste par un Test de Moral pour les adversaires qui souhaitent l'attaquer. En cas d'échec, l'adversaire ne peut pas porter d'attaque ce tour-ci.

La créature provoque aussi ce Test de Moral dans un rayon qui est fonction de son Statut (**Irrégulier** = 1, **Régulier** = 2, **Autres** = RCD) lorsqu'elle charge. Lorsqu'elle inflige un « Recul », la cible du Recul doit Tester son Moral ou subir une « Panique » à la place du recul.

Soif de Vengeance

Les nains les plus anciens accumulent de nombreuses batailles, et dans celles-ci, voient périr nombre de leur proche. Et leur Rancune va grandissant, accroissant leur colère dans la bataille, au mépris de leur ennemis. Un Nain soumis à la *Soif de Vengeance* bénéficie d'un bonus de +1C en Attaque par Nain Tué dans son Champ de Vision.

La Soif de Vengeance peut aussi être appliquée à d'autres Troupes si elles possèdent la Règle Spéciale *Frère de Sang*.

Tireur d'Elite (+A)

Un *Tireur d'Elite* bénéficie d'un bonus de 1 à son dé de Tir lorsqu'il utilise une arme à distance. Il s'agit de l'équivalent pour les Armes à Distance du talent *Expert Martial*, et s'applique à toutes les armes à distance possédées par le personnage.

Valet d'Armes (+D)

Un Valet d'Armes a la charge de l'équipement supplémentaire d'un personnage combattant.

Si le cas est applicable, la présence d'un Servant d'Arme permet à un Homme de Trait de bénéficier de l'un des avantages suivants :

- L'Homme de Trait ignore la Règle des Munitions tant qu'ils sont l'un à côté de l'autre.
- Servant d'Arbalétrier, avec *Pavois*.
- Dans le cas d'un combattant spécialisé dans le corps à corps, le Servant d'Arme bénéficie d'une *Broigne*, et possède une monture de rechange pour son maître, avec une autre *Lance d'Arçon* si son maître possède cette capacité.

Vénerie (Spéciale)

Le Personnage possède un talent pour mener des Nuées, Troupeaux et autres Meutes d'animaux. En dépensant un PA par tour, il agit comme un Leader d'un grade supérieur d'un Niveau à celui qu'il possède, mais son RCD ne s'applique qu'aux créatures qu'il peut diriger : il perd tout autre faculté de commandement.

Le type de créature doit être fixé de manière définitive à la création du personnage.

Les créatures restent dans les (Moral) cases autour du maître, et bénéficie d'un bonus de +1C au Corps à Corps lorsqu'elles sont dans le RCD du Maître et que celui-ci n'est pas « Stun », « Paniqué » ou « Dérouté ». Elles se comportent intelligemment tant que le maître reste en vie (Combat Combiné autorisé).

Le coût d'un Veneur est égal au personnage + le coût de chacun des animaux. S'il s'agit d'une Nuée, il faut ajouter le coût de la Nuée.

Si le Veneur subi un « Stun » ou une « Panique », les créatures doivent réussir un test de Moral ou se disperser. S'il subi une « Déroute » ou est « Tué », il faut lancer un D10 par créature et appliquer le résultat.

1 = Créature attaque le plus proche personnage.

2 – 5 = Créature fuit.

6 – 9 = Créature Attaque les Adversaires.

10 = Créature se jette sur le responsable de la mort du Veneur avec +1C en Attaque. Pour plus de précision, CF **2.2-Moral & Combat**.

Vétéran (+D)

Un personnage vétéran a traversé de nombreuses batailles et y a survécu. Il jouit d'une expérience et d'un moral supérieur au commun des troupes. Un vétéran bénéficie d'un bonus de +2 au Moral, et ignore les MDF de Moral des Irréguliers alliés « Déroutés » et/ou « Paniqués ».

Werod (+D)

Les Werod ou Gardes d'Honneur sont associés à un Leader désigné en début de partie. Ils bénéficient d'un bonus de +2 en Moral tant qu'ils restent dans le RCD du Leader. Et lorsque celui-ci est « Tué », ils deviennent *Indémoralisable* et sont soumis à la *Haine de l'Ennemi*, jusqu'à la fin de la partie en cours.

Statuts & Moral

Efficacité

Leader	RCD	Annulation	Cd	Coût
(L) Lieutenant	3	1	+2	A+D
(C) Capitaine	6	2	+3	2A
(G) Général	9	4	+5	3A
(K) Roi	12	6	+7	4A

RCD = Rayon de Commandement

Annulation = Rayon d'Annulation des Déroutes et Paniques

Cd = Commandement (bonus au Jet d'Initiative)

Coût = coût de base.

Roi (=K / 4A)

Un Roi est un personnage reconnu comme symbole et emblème d'une armée. Il bénéficie d'un RCD de 10, et il annule les Déroutes sur 5 Cases de rayon. Sur

cette même zone, il procure un bonus de +1C en Attaque et en Défense sur ses alliés.

Si des personnages de Statut **Honorable** alliés se trouvent dans le Rayon d'Annulation, ils deviennent *Indémoralisable* tant que le roi ne subi pas de « Tué », « Déroute » ou « Panique ».

Statut Honorable (=H / A)

Un Personnage Honorable suit un code d'honneur qui lui impose certaines restrictions lors des combats mais le fortifie dans sa tâche. Les Chevaliers et les Samourai peuvent devenir Honorable.

- Le personnage obtient la Règle Spéciale *Indémoralisable* (CF 1.2-Classes de Base).
- Il ne s'attaque jamais aux personnages soumis à un « Stun », une « Déroute », une « Panique » ou une « Surprise » et ne pratique jamais de Désengagement ou de Retraite.
- Il refuse d'attaquer les Civils et doit toujours accepter les Duels & Défis.

Statut Indiscipliné (=D / A)

Un Personnage Indiscipliné pratique une forme de combat dans lequel les instincts et l'impétuosité prennent le pas sur tout autre considération tactique et rationnelle.

- Il déclare une Charge dès qu'il en a la possibilité, et pratique toujours les Avances Après Combat. Si des personnages ennemis reculent devant lui, il se précipite à leur poursuite quelles qu'en soient les conséquences.
- Il provoque un Test de Moral sur la cible de sa charge avant la résolution du combat. Ce test s'ajoute à celui provoqué par un Cavalier en charge contre un Piéton.
- Le Seul moyen d'empêcher un personnage **Indiscipliné** de se lancer à la poursuite des adversaires est de réussir un Test sous le Moral de son Leader – mais les MDF de Surnombre et de Panique Ennemie deviennent des Malus. S'il n'a pas de Leader, il n'a pas d'autres alternatives que de foncer dans le tas. Pour les autres points, il se comporte comme un **Régulier**.

V 3.0 - 11/01/2004 18:22